

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

Docket No.: 3022-15  
Client No.: ARF-026US  
File No.: 1227.42951X00



PATENT

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

Application No. : 10/619,185  
Confirmation No. : 4961  
Applicant : H. TOYODA  
Filed : July 15, 2003  
Examiner : TBD  
Customer No. : 20457

**LETTER CLAIMING RIGHT OF PRIORITY**

Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

December 16, 2003

Sir:

Under the provisions of 35 USC 119 and 37 CFR 1.55, applicants hereby claim the right of priority based on:

Japanese Application No. 2002-207476 filed on  
July 16, 2002

A certified copy of said Japanese application document is attached hereto.

Respectfully submitted,

ANTONELLI, TERRY, STOUT & KRAUS, LLP

Alfred A. Stadnicki  
Registration No. 30,226

1300 North Seventeenth Street  
Suite 1800  
Arlington, VA 22209  
Tel.: 703-312-6600  
Fax.: 703-312-6666

AAS/slk  
Enclosure

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日  
Date of Application:

2002年 7月16日

出願番号  
Application Number:

特願2002-207476

[ST.10/C]:

[JP2002-207476]

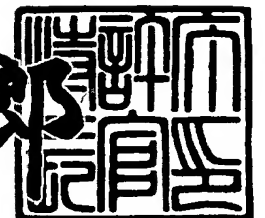
出願人  
Applicant(s):

アルゼ株式会社

2003年 6月16日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

太田信一郎



出証番号 出証特2003-3047025

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0150

【提出日】 平成14年 7月16日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 - 1 - 2 5 有明フロンティアビル  
A棟

【氏名】 豊田 博文

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100106002

【弁理士】

【氏名又は名称】 正林 真之

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 058975

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 要約書 1

【物件名】 図面 1

【包括委任状番号】 0018505

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機、サーバ及びプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機であって、

前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、

前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と、を有し、

前記遊技制御手段は、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記遊技機は、遊技状況に応じた音声を出力する音声出力部と、

前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記音声出力部から音声として出力される対応音声データを記憶する対応音声データ記憶手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応音声データ記憶手段に記憶された前記対応音声データを再生せしめることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記対応画像データ、又は／及び前記対応音声データを前記仮想遊技者の過去の遊技に関する遊技履歴情報、又は／及び当該仮想遊技者の運勢に関する運勢情報により変更せしめるデータ変更手段を有することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記表示部は、前記遊技機で遊技を行う前記複数の遊技者に対して個別に設けられた表示部であることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 の

いずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 前記複数の遊技者に含まれるある遊技者が、当該ある遊技者とは異なる他の遊技者に対してメッセージ情報を送信するメッセージ情報送信手段と、

前記他の遊技者からのメッセージ情報を受信するメッセージ情報受信手段と、を有することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】 遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機を通信回線を介して管理するサーバであって、

前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、

前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と、を有し、

前記遊技制御手段は、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを前記表示部に表示せしめることを特徴とするサーバ。

【請求項 7】 遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行い、かつ、

前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、

前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と、を有する遊技機に対して、

当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめるステップを実行させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機、サーバ及びプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

遊技場には従来から複数の遊技者が対面してゲームを行うような遊技機が設置されている。このような遊技機は、複数の遊技者同士が駆け引きを行いながらゲームを進めるようなもの、例えば、ポーカーゲームや麻雀等のカードゲームを行うためのものが一般的である。中でもポーカーゲームは、実際にカジノでギャンブルを行っているような感覚を彷彿とさせるような工夫がなされており、遊技場でも人気を博しているゲームの一種である。

【0003】

ポーカーと聞けば「ポーカーフェイス」という言葉を思い出すぐらい、「顔」が勝負の結果を大きく左右するものである。つまりそれだけ個人の技量の差が出やすく、駆け引きが勝敗を分けるゲームだということが言える。

【0004】

ポーカーゲームと一言に言っても、大きく分けて二つの種類がある。一つはカードを配るディーラーと競うディーラー対戦型で、もう一つは遊技者同士で成立させた役の困難性で勝敗を競う遊技者対戦型である。

【0005】

遊技者対戦型のポーカーゲームには、ある一つの大きな特徴がある。勝つために採るべき戦略が、相手の戦略がある程度わかっていなければ立てられないという点である。

【0006】

ところが、遊技場に設置された遊技機では、不特定の遊技者が入れ替わり立ち替わり現れることになるため、その戦略を立てることがまったく不可能である。つまり遊技を行いながらその場その場で他の遊技者の反応を観察し、臨機応変に応戦するしかないのである。

## 【 0 0 0 7 】

具体的に言うと、ワンペア程度の役しか揃っていないなくても平気な顔をして突っ張ってくる者もいれば、ストレートフラッシュができていのに不安そうな顔をしている者もいる状況の中で、冷静に、かつ臨機応変に戦略を立てなければならぬのが遊技者対戦型のポーカーであり、そのような不特定多数の他の遊技者の癖を想定しながら、駆け引きしていくのである。

## 【 0 0 0 8 】

また、ラスベガス等のカジノで主流をなす 7-Card-Stud のようなポーカーゲームでは、ベットするタイミングが非常に重要な意味を持ってくるようになっている。このようなゲームになると、もはや完全な「心理戦争」であり、各遊技者の観察力にその勝敗が委ねられることとなるのである。

## 【 0 0 0 9 】

## 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、遊技者対戦型のポーカーゲームを遊技場に設けられた遊技機で行う場合、一つの問題が生じることとなる。人数不足の問題である。つまり、遊技場で遊技者対戦型のポーカーゲームを行う場合には、ある程度の人数が揃わなければゲームが開始できないのである。

## 【 0 0 1 0 】

このような問題を解決するために、従来のポーカーゲーム機で用いられているような仮想ディーラーを画面に表示して遊技を行う方法（例えば、特開平 1 1 - 3 0 0 0 3 4 号公報に記載されている方法）を応用して、仮想の遊技者をゲームに登場させることが考えられる。

## 【 0 0 1 1 】

ただし、ポーカーゲームを行う上で必要なディーラーは一人であればよいのに対し、遊技者対戦型のポーカーゲームでは不足分の遊技者を補うために複数の仮想遊技者を用意する必要がある。しかも、上述したように、遊技者対戦型のポーカーゲームは特に「心理戦争」という面が強いため、用意された複数の仮想遊技者に対して画一的な制御を行うようにすると、実在の遊技者がその制御のパターンを覚えてしまえば戦略を練ることで容易に勝つことができるため、すぐに飽き



られるという問題が生じる。

【0012】

また、このような課題は、ポーカーゲームに限らず、複数の遊技者が対戦する遊技機においては同様に生じる問題点である。

【0013】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者同士がリアルな駆け引きが行えるような複数遊技者対戦型の遊技機を提供することにある。

【0014】

【課題を解決するための手段】

本発明は、複数の遊技者で対戦する遊技者対戦型の遊技機において、予め複数の仮想遊技者が用意され、各仮想遊技者に個別の性格データや対応データを与えることにより、そのデータに応じた画像を表示するように構成した遊技機を提供するものである。

【0015】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

【0016】

(1) 遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機であって、前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と、を有し、前記遊技制御手段は、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめることを特徴とする遊技機。

【0017】

この発明によると、「遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報

に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機」に対し、「前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と」を備えることにより「当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめる」ことが可能となる。

## 【 0 0 1 8 】

具体的には、複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機において、コンピュータプレイヤーと呼ばれる仮想の遊技者を設定し、実在の遊技者と対戦させるのである。この仮想遊技者は、遊技機に複数用意されており、それぞれが異なる対応データを持っているため、実在の遊技者は、自分に有利に遊技を進めるために遊技機に設けられた表示部に表示される仮想遊技者の表情を観察し、遊技状況を分析することとなる。上述したように、仮想遊技者はそれぞれ個別の対応データを持っているため、実在の遊技者は、観察を行うことで彼らの性格等を探り、さらにその表情などから仮想遊技者と自分のどちらが有利かということを探るのである。このように遊技機を構成することにより、遊技者があたかも実際にカジノ等で遊技を行っているかのような感覚を持つことが期待できるのである。

## 【 0 0 1 9 】

(2) 前記遊技機は、遊技状況に応じた音声を出力する音声出力部と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記音声出力部から音声として出力される対応音声データを記憶する対応音声データ記憶手段と、を備え、前記遊技制御手段は、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応音声データ記憶手段に記憶された前記対応音声データを再生せしめることを特徴とする(1)記載の遊技機。

## 【 0 0 2 0 】

この発明によると、(1)に記載した遊技機に対して、「遊技状況に応じた音

声を出力する音声出力部と、記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記音声出力部から音声として出力される対応音声データを記憶する対応音声データ記憶手段と」を備えることにより「当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応音声データ記憶手段に記憶された前記対応音声データを再生せしめる」ことが可能となる。

## 【 0 0 2 1 】

具体的には、複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機において、コンピュータプレイヤーと呼ばれる仮想の遊技者を設定し、実在の遊技者と対戦させるのである。この仮想遊技者は、遊技機に複数用意されており、それぞれが異なる対応データを持っているため、実在の遊技者は、自分に有利に遊技を進めるために遊技機に設けられた表示部に表示される仮想遊技者の表情や、音声出力部から出力される仮想遊技者が発する音声を観察し、遊技状況を分析することとなる。上述したように、仮想遊技者はそれぞれ個別の対応データを持っているため、実在の遊技者は、観察を行うことで彼らの性格等を探り、さらにその表情や台詞などから仮想遊技者と自分のどちらが有利かということを探るのである。このように遊技機を構成することにより、遊技者があたかも実際にカジノ等で遊技を行っているかのような感覚を持つことが期待できるのである。

## 【 0 0 2 2 】

(3) 前記対応画像データ、又は／及び前記対応音声データを前記仮想遊技者の過去の遊技に関する遊技履歴情報、又は／及び当該仮想遊技者の運勢に関する運勢情報により変更せしめるデータ変更手段を有することを特徴とする(1)又は(2)記載の遊技機。

## 【 0 0 2 3 】

この発明によると、(1)又は(2)に記載した遊技機に、「前記対応画像データ、又は／及び前記対応音声データを前記仮想遊技者の過去の遊技に関する遊技履歴情報、又は／及び当該仮想遊技者の運勢に関する運勢情報により変更せしめるデータ変更手段を有する」ように構成することが可能となる。

## 【 0 0 2 4 】

これにより、遊技機に用意された仮想遊技者は、その遊技履歴やその日の運勢

等に応じて異なる反応をすることになるので、仮想遊技者の遊技に豊富なバリエーションが生まれることとなる。実在の遊技者はこの仮想遊技者の様子を観察しながら自分が有利になるように遊技を進めるため、仮想遊技者の遊技にバリエーションが増えることで、実在の遊技者が、実際のカジノで遊技を行っている感覚をよりリアルに持つことが期待できる。

## 【 0 0 2 5 】

(4) 前記表示部は、前記遊技機で遊技を行う前記複数の遊技者に対して個別に設けられた表示部であることを特徴とする(1)から(3)のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 0 2 6 】

この発明によると、(1)から(3)に記載した遊技機に、「前記表示部以外に、前記遊技機で遊技を行う前記複数の遊技者に対して個別に設けられたサブ表示部を有する」ように構成することが可能となる。

## 【 0 0 2 7 】

これにより、遊技者は、自身の遊技の状況を的確に把握できるばかりでなく、仮想遊技者の表情等を上記サブ表示部で確実に把握できることとなる。これにより、遊技者は、仮想遊技者の遊技の状況を探り、自分に有利になるように遊技を進めることができるようになることが期待できる。

## 【 0 0 2 8 】

(5) 前記複数の遊技者に含まれるある遊技者が、当該ある遊技者とは異なる他の遊技者に対してメッセージ情報を送信するメッセージ情報送信手段と、前記他の遊技者からのメッセージ情報を受信するメッセージ情報受信手段と、を有することを特徴とする(1)から(4)のいずれかに記載の遊技機。

## 【 0 0 2 9 】

この発明によると、上記(1)から(4)に記載した遊技機に、「前記複数の遊技者に含まれるある遊技者が、当該ある遊技者とは異なる他の遊技者に対してメッセージ情報を送信するメッセージ情報送信手段と、前記他の遊技者からのメッセージ情報を受信するメッセージ情報受信手段と」を備えるように構成することが可能となる。

## 【 0 0 3 0 】

これにより、この遊技機で遊技を行う遊技者は、他の遊技者とメッセージ情報を送受信しながら、共同で他の遊技者より有利に遊技を進めるようにすることができることとなるのである。

## 【 0 0 3 1 】

(6) 遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機を通信回線を介して管理するサーバであって、前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と、を有し、前記遊技制御手段は、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを前記表示部に表示せしめることを特徴とするサーバ。

## 【 0 0 3 2 】

この発明によると、「遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機を通信回線を介して管理するサーバ」に対し、「前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と」を備えることにより「前記遊技制御手段は、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを前記表示部に表示せしめる」ことが可能となる。

## 【 0 0 3 3 】

サーバをこのように構成することにより、複数の遊技者が対戦して遊技を行う

遊技機において、コンピュータプレイヤと呼ばれる仮想の遊技者を設定し、実在の遊技者と対戦させることができるのである。また、この仮想遊技者は、遊技機に複数用意されており、それぞれが異なる対応データを持っているため、実在の遊技者は、自分に有利に遊技を進めるために遊技機に設けられた表示部に表示される仮想遊技者の表情を観察し、遊技状況を分析することとなる。これにより、遊技者があたかも実際にカジノ等で遊技を行っているかのような感覚を持つことが期待できるのである。

## 【 0 0 3 4 】

(7) 遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行い、かつ、前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と、を有する遊技機に対して、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめるステップを実行させることを特徴とするプログラム。

## 【 0 0 3 5 】

この発明のプログラムによると、「遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行い、かつ、前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と、を有する遊技機」に対して、「当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめるステップを実行させる」ことが可能となる。

## 【 0 0 3 6 】

このプログラムを遊技機に対して用いることにより、複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機において、コンピュータプレイヤと呼ばれる仮想の遊技者を設定し、実在の遊技者と対戦させることができるのである。また、この仮想遊技者は、遊技機に複数用意されており、それぞれが異なる対応データを持っているため、実在の遊技者は、自分に有利に遊技を進めるために遊技機に設けられた表示部に表示される仮想遊技者の表情を観察し、遊技状況を分析することとなる。これにより、このプログラムを用いた遊技機において遊技を行う遊技者が、あたかも実際にカジノ等で遊技を行っているかのような感覚を持つことが期待できるのである。

## 【 0 0 3 7 】

## 〔用語の定義等〕

本発明に係る「表示部」とは、遊技機に設けられ、当該遊技機で行われている遊技の状態を表示するためのものであり、その数は複数設けられているような構成でもよいものである。

## 【 0 0 3 8 】

また、「仮想遊技者」とは、「実在の遊技者」と相対する概念であり、具体的には、遊技機に内蔵されたコンピュータにより生成されたバーチャルな遊技者をさす概念である。

## 【 0 0 3 9 】

さらに、「メッセージ情報」とは、ある遊技者が他の遊技者と送受信することで何らかの意思疎通を図るための情報をさすものであって、例えば、文字情報、音声情報、画像等をさすものである。

## 【 0 0 4 0 】

## 【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。なお、以下の実施形態では、本発明の遊技機に好適な実施例として、ポーカーゲーム機を用いて説明する。

## 【 0 0 4 1 】

[ポーカーゲーム機の構成]

本発明によるポーカーゲーム機の構成について説明する。

【 0 0 4 2 】

図 1 は、本実施形態のポーカーゲーム機 1 0 のメイン筐体及び各サテライト機の概観を示す略線図である。この図 2 に示されるように、ポーカーゲーム機 1 0 は複数の遊技者がポーカーを行うためのものであり、これら複数の遊技者に個別に与えられたサテライト機（図 1 では 4 機）とメイン筐体とからなるものである。

【 0 0 4 3 】

メイン筐体の立設部には大型の表示装置 3 2 が設けられており、この表示装置 3 2 にポーカーゲームの進行を仕切るディーラーに模したキャラクターの画像が表示される。

【 0 0 4 4 】

また、立設部の表示装置 3 2 の両側にはスピーカ 4 6 a、4 6 b が設けられており、このスピーカ 4 6 a、4 6 b は、ゲームの進展に伴った効果音や後述する仮想遊技者が発した台詞等を発生できるようになっている。

【 0 0 4 5 】

さらに、メイン筐体の平面部には、表示装置 4 2 が設けられており、表示装置 4 2 では、例えばディーラーの分のカード等が表示される。この平面部において、この表示装置 4 2 の表示面は遊技者によく見えるようにするために、遊技者側に傾けられている。

【 0 0 4 6 】

各サテライト機には、それぞれサテライト用の表示装置 5 2 が配置されており、表示装置 5 2 には各サテライト機で遊技を行う遊技者のカードが表示されるようになっている。表示装置 5 2 はタッチパネル式の表示装置であり、後述する如く、タッチセンサ 2 8（図 2 参照）が内蔵されているものである。

【 0 0 4 7 】

また、サテライト機には、メダル投入口 7 1 がその上面に、メダル受け皿 7 4 がその下部にそれぞれ設けられている。遊技者は、メダル投入口 7 1 からメダル



を賭けて（ベットして）、ゲームに勝った場合にはメダル受け皿 7 4 からメダルの配当を受けられるようになっている。後述するように、メダル投入口 7 1 の設けられたサテライト機内部にはメダル検知センサ 2 2（図 2 参照）が内蔵されており、このメダル検知センサ 2 2 により遊技者がポーカーゲーム機 1 0 にメダルを投入したことを検知するのである。

【 0 0 4 8 】

さらに、各サテライト機には、携帯接続アダプタ 7 5 がそれぞれ設けられており、これらの携帯接続アダプタ 7 5 は、これに遊技者が所持する携帯電話を接続することにより、遊技者間でメッセージ情報を送受信することができる。このメッセージ情報をやり取りすることにより、ある遊技者と他の遊技者が共同でチームを組んで、自分達に有利にゲームを進行させる等の新たな遊技方法が実現できることとなる。

【 0 0 4 9 】

サテライト機に設けられた表示装置 5 2 のメイン筐体側には、撮像装置 7 3 が設けられている。撮像装置 7 3 は、CCD カメラで構成されており、これにより各サテライト機で遊技を行う遊技者の手の動き、特に表情等を撮像する。撮像された画像は、上述した表示装置 4 2、又は表示装置 5 2 に表示されることとなる。

【 0 0 5 0 】

サテライト機の表示装置 5 2 の手前側には、遊技を進めるのに用いられる各種のボタンが形成されている。エントリーボタン 2 0 は、遊技者が遊技を開始するときに用いるもので、遊技者は、メダル投入口 7 1 からメダルを投入し、エントリーボタン 2 0 を押圧操作することで遊技を開始することができる。

【 0 0 5 1 】

エントリーボタン 2 0 の右方には、BET ボタン 2 4、カード交換ボタン 2 6、ストップボタン 3 0、及び払出しボタン 3 1 が形成されている。

【 0 0 5 2 】

BET ボタン 2 4 は、遊技者がゲームに遊技媒体を賭けるときに用いられるものであり、当該ボタンを押圧操作する回数に応じて BET 数が増加するようにな

っている。

【 0 0 5 3 】

また、カード交換ボタン 2 6 は、ゲーム中に分配されたカードを交換するために用いられるものであり、遊技者は表示装置 5 2 に表示されたカードのうち交換したいカードを選択し、このカード交換ボタン 2 6 を押圧操作することでカードを交換することができる。

【 0 0 5 4 】

ストップボタン 3 0 は、遊技者が遊技を中止したいときに用いられるものであり、このボタンを押圧操作することにより、遊技者はそのゲームから下りることができるのである。

【 0 0 5 5 】

払出しボタン 3 1 は、遊技媒体の払出しを遊技者が受けるためのボタンであり、遊技者はこれを押圧操作することによりメダル受け皿 7 4 からメダルの配当を受けられるようになっている。

【 0 0 5 6 】

[ポーカーゲーム機の制御部の構成]

本発明の実施形態であるポーカーゲーム機 1 0 の制御回路を示すブロック図を図 2 に示す。

【 0 0 5 7 】

上述したメダル検知センサ 2 2 は、主制御回路 6 0 のインターフェイス回路群 6 2 に接続され、インターフェイス回路群 6 2 は、入出力バス 6 4 に接続されている。メダル検知センサ 2 2 の検知信号は、インターフェイス回路群 6 2 により所定の信号に変換された後、入出力バス 6 4 に供給される。入出力バス 6 4 は、中央処理回路（以下、CPU と称する）6 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。また、CPU 6 6 の内部には、後述するタイマ（図示せず）が備えられている。

【 0 0 5 8 】

また、上述したエントリーボタン 2 0、主制御回路 6 0 のインターフェイス回路群 6 2 に接続されている。エントリーボタン 2 0 は、遊技者が当該ボタンを押

圧操作したことを検出する押圧操作検出信号をインターフェイス回路群 6 2 に発し、その後、信号は入出力バス 6 4 に供給される。

## 【 0 0 5 9 】

インターフェイス回路群 6 2 には、さらに、B E T ボタン 2 4、カード交換ボタン 2 6、ストップボタン 3 0、払出しボタン 3 1 が接続されており、これらが遊技者により押圧操作されたときには、検出信号をインターフェイス回路群 6 2 に供給する。

## 【 0 0 6 0 】

さらにまた、インターフェイス回路群 6 2 には、表示装置 5 2 に設けられたタッチパネルに取り付けられたタッチセンサ 2 8、携帯接続アダプタ 7 5、撮像装置 7 3 が接続されている。

## 【 0 0 6 1 】

上述した入出力バス 6 4 には、ROM (リード・オンリー・メモリ) 6 8 及び RAM (ランダム・アクセス・メモリ) 7 0 も接続されている。ROM 6 8 は、ポーカーゲーム機 1 0 の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM 6 8 は、制御プログラムを実行するための初期データや、ポーカーゲーム機 1 0 に内蔵された装飾ランプ 3 6 の点滅動作パターンを制御するプログラムや、表示装置 3 2、4 2、又は 5 2 における表示制御をするプログラム等を記憶する。また、RAM 7 0 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

## 【 0 0 6 2 】

また、入出力バス 6 4 には、インターフェイス回路群 7 2 も接続されている。インターフェイス回路群 7 2 には、スピーカ 4 6 (4 6 a 及び 4 6 b)、及び装飾ランプ 3 6 が接続されており、インターフェイス回路群 7 2 は、CPU 6 6 における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

## 【 0 0 6 3 】

更に、入出力バス 6 4 には、乱数を発生されるための乱数発生部 6 5 が接続されている。乱数を発生させるための命令が CPU 6 6 から乱数発生部 6 5 へ発せ

られたときには、乱数発生部 6 5 は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を入出力バス 6 4 に発するのである。CPU 6 6 は、この発生された乱数により遊技の進行状況を決定する。これにより、後述するステップ S 3 0 で行われる内部抽選処理が行われるのである。なお、乱数発生部 6 5 から発せられた乱数は、抽選結果を示すデータとして RAM 7 0 に記録されることとなる。

## 【 0 0 6 4 】

更にまた、インターフェイス回路群 7 2 には、表示制御装置 2 0 0、2 1 0、及び 2 2 0 も接続されており、表示制御装置 2 0 0 は、主制御回路 6 0 から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置 2 0 0 に接続されている表示装置 3 2 を駆動するための駆動信号を発し、表示制御装置 2 1 0 は、主制御回路 6 0 から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置 2 1 0 に接続されている表示装置 4 2 を駆動するための駆動信号を発し、さらに、表示制御装置 2 2 0 は、主制御回路 6 0 から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置 2 2 0 に接続されている表示装置 5 2 を駆動するための駆動信号を発する。

## 【 0 0 6 5 】

## [ポーカーゲーム機の動作]

上述した主制御回路 6 0 において実行されるポーカーゲーム機 1 0 を制御するサブルーチンを図 3 以降に示す。なお、以下においては、ポーカーゲーム機 1 0 は予め起動されており、上述した CPU 6 6 において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

## 【 0 0 6 6 】

最初に、ポーカーゲーム機 1 0 では、図 3 に示す如く、参加者確定処理が実行される（ステップ S 1 1）。この処理において、CPU 6 6 は、メダル投入口 7 1 にメダルが投入されたか否かをメダル検知センサ 2 2 により検出し、後述するように、その検出結果に応じた処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 2 に処理を移す。

## 【 0 0 6 7 】

次いで、遊技処理が行われる（ステップ S 1 2）。この処理において、CPU 6 6 は、ディーラーにカードを分配させるところから始まり遊技を進行させる処

理を実行する。なお、遊技処理の詳細については後述する。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 3 に処理を移す。

#### 【 0 0 6 8 】

次いで、メダル払出処理が行われる（ステップ S 1 3）。この処理において、CPU 6 6 は、遊技者が獲得した益に応じた遊技媒体（本実施形態においてはメダル）を払出す処理を行う。この処理が終了した場合には、ステップ S 1 4 に処理を移す。

#### 【 0 0 6 9 】

次いで、演出処理が行われる（ステップ S 1 4）。この処理において、CPU 6 6 は、装飾ランプ 3 6 の電飾を制御する。また、スピーカ 4 6 a 及び 4 6 b から演出用の音声を出力したり、各種表示装置に演出画像を再生したりする。この処理が終了した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【 0 0 7 0 】

#### <参加者確定処理>

以下、ステップ S 1 1 で呼びだされる参加者確定処理ルーチンについて図 4 に基づいて説明する。本発明のポーカーゲーム機は、「実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機」である。以下では、本発明の参加者確定方法に好適な実施形態について説明する。

#### 【 0 0 7 1 】

最初に、ポーカーゲーム機 1 0 では、図 4 に示す如く、メダルを検知したか否かを判断する処理が実行される（ステップ S 2 1）。

#### 【 0 0 7 2 】

この処理において、CPU 6 6 は、メダル投入口 7 1 にメダルが投入されたか否かをメダル検知センサ 2 2 により送信された検出信号により判断する。本ステップにおいてメダルが検知されなかったものと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。一方、本ステップにおいてメダルが検知されたものと判別した場合には、ステップ S 2 2 に処理を移す。

#### 【 0 0 7 3 】

次いで、エントリータイムを開始する処理を実行する（ステップ S 2 2）。

## 【0074】

エントリータイムとは、他の遊技者を募るための時間をさす概念である。本実施形態のポーカーゲーム機10では、ある遊技者がポーカーゲームに参加することを決定してから10～20秒の所定時間内に、他の遊技者の参加を募ることとしている。ポーカーゲームに参加したい遊技者は、メダル投入口71から所定の枚数のメダルを投入し、エントリーボタン20を押圧操作することにより参加することとなる。

## 【0075】

次いで、エントリータイムが終了したか否かを判断する処理を実行する（ステップS23）。

## 【0076】

エントリータイムは、上述したように10秒から20秒の間であるので、CPU66は、所定のタイミングでそれだけの時間が経過したか否かを判断する。この処理において、エントリータイムが終了していないものと判別された場合には、再びステップS23に戻りエントリータイムが終了したか否かを判断する処理を実行する。一方、エントリータイムが終了したものと判別した場合には、CPU66は次の処理を実行する。

## 【0077】

次いで、人数が不足しているか否かを判断する処理を実行する（ステップS24）。

## 【0078】

ここで、「人数」とはポーカーゲーム機10で行われるポーカーゲームに参加する人数を指すものであり、本実施形態のポーカーゲーム機10では、少なくとも3人以上で遊技を行うようになっている。本発明の遊技機では、遊技者の人数が不足している場合には、実在の遊技者でない「仮想遊技者」に遊技に参加させるようにしている。

## 【0079】

本ステップにおいて否定結果が得られると、このことは、「遊技機において遊技を行う遊技者の数が不足して」いないことを意味するものであり、このときC

P U 6 6 は本サブルーチンを直ちに終了させる。一方、本ステップにおいて肯定結果が得られると、このことは、「遊技機において遊技を行う遊技者の数が不足していること」を意味するものであり、このとき C P U 6 6 はステップ S 2 5 の処理を実行する。

【 0 0 8 0 】

次いで、仮想遊技者決定抽選を行う処理を実行する（ステップ S 2 5）。

【 0 0 8 1 】

「仮想遊技者」とは、「実在の遊技者」と相対する概念であり、具体的には、ポーカーゲーム機 1 0 の C P U 6 6 により生成されたバーチャルな遊技者をさすものである。本発明の遊技機は、この仮想遊技者を複数用意しているものであり、遊技者の人数が不足する場合には、これらの仮想遊技者の中から抽選で不足人数に相当する数だけ遊技者を選択するものである。

【 0 0 8 2 】

図 5 は、仮想遊技者の種類とその性格を示す表である。後述するように、仮想遊技者は各々、予め設定された基本となる性格を有しており、これを基に遊技履歴と優勢データとからその日の仮想遊技者の性格を設定するのである。なお、仮想遊技者を決定する抽選は、上述した乱数発生部 6 5 が行う。

【 0 0 8 3 】

次いで、遊技履歴を参照する処理を実行する（ステップ S 2 6）。

【 0 0 8 4 】

遊技履歴とは、上記ステップ S 2 5 で決定された仮想遊技者が過去に行った遊技の結果をさすものである。遊技履歴は、後述するように、仮想遊技者の学習能力に反映される要素である。学習能力が高い仮想遊技者は、過去の遊技の経験が次の遊技に生かされることが多いため、遊技を行えば行うほど強くなる。逆に、そのことにより遊技に慎重になることもあり、それが後述するギャンブラー度の大小に影響することもある。遊技履歴を参照する処理が終了すると、C P U 6 6 は、ステップ S 2 7 に処理を移す。

【 0 0 8 5 】

次いで、運勢データを参照する処理を実行する（ステップ S 2 7）。

## 【 0 0 8 6 】

運勢データとは、各仮想遊技者のその日の運勢、特にギャンブルや金運に関する運勢のデータをさすものである。仮想遊技者はそれぞれ、適宜生年月日、血液型等も設定されており、日によって占いのバイオリズムに従い運勢が変わるようになっている。本ステップでは、この運勢を参照し、後述する仮想遊技者の性格設定にその結果を反映する処理を行っている。運勢データを参照する処理が終了すると、CPU 66は、ステップS 2 8の処理を実行する。

## 【 0 0 8 7 】

次いで、性格設定処理を実行する（ステップS 2 8）。

## 【 0 0 8 8 】

性格設定処理とは、先のステップS 2 7及びステップS 2 8で参照した遊技履歴データ及び運勢データの結果を仮想遊技者の性格に反映し、それを設定する処理をいう。性格設定処理の詳細については、図5に基づいて以下に説明する。

## 【 0 0 8 9 】

性格設定処理が終了すると、CPU 66は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

## 【 0 0 9 0 】

上述したステップS 2 8における性格設定の処理に用いるデータベースの例を図5に示す。

## 【 0 0 9 1 】

図5は、仮想遊技者の各々に応じて定められている基本性格を定めるデータベースである。基本性格は、例えば、「強気」、「ずるがしこい」、「正直」、「聡明」等である。また、5つの性格パラメータ、「ギャンブラー度」、「演技力」、「学習能力」、「情緒安定性」、「状況把握力」を、数値化して上述した基本性格を定める。

## 【 0 0 9 2 】

例えば、強気なキャラクタについては、ギャンブラー度を高くして、情緒安定性を低く設定する。また、正直なキャラクタについては、演技力を低く設定するのである。



【0093】

これらの5つの性格パラメータにより定められる基本性格は、最初に定められるものであり、仮想遊技者が遊技を行うにつれて、又はその日の運勢等に合わせ、性格パラメータの値を変化させていくのである。

【0094】

<遊技処理>

以下、ステップS12で呼びだされる遊技処理ルーチンについて図6に基づいて説明する。

【0095】

最初に、CPU66は、内部抽選処理を実行する（ステップS30）。

【0096】

内部抽選処理は、CPU66からの命令を受けた乱数発生部65が行う。なお、この乱数発生部65から得られた乱数は、抽選結果を示すデータとしてRAM70に記録され、CPU66は、これを参照することにより遊技の進行状況を決定する。内部抽選処理を終えると、CPU66は、ステップS31の処理を実行する。

【0097】

次いで、CPU66は、カード分配処理を実行する（ステップS31）。

【0098】

CPU66は、ROM68に記録されたゲームプログラムに基づいて、表示装置32に表示したディーラーにサテライト機で遊技を行う遊技者に対してカードを分配させる。分配されたカードは、上述したように、表示装置52に表示される。なお、カード分配処理の詳細については、後述することとする。カード分配処理が終了すると、ステップS32の処理を実行する。

【0099】

次いで、CPU66は、ベット処理を実行する（ステップS32）。

【0100】

ベットとは、カードが配られた遊技者が賭け数を増やすことをいう。この処理において、CPU66は、遊技者がBETボタンを押圧操作したか否かを判断し

、押圧操作されたことを検知した場合には、それに応じたベット処理を行う。なお、ベット処理の詳細については、後述することとする。ベット処理が終了すると、ステップ S 3 3 の処理を実行する。

【0101】

次いで、CPU 6 6 は、カード選択処理を実行する（ステップ S 3 3）。

【0102】

カード選択処理とは、遊技者が分配されたカードの中からいくつかを選択する処理のことをさす。本実施形態のポーカーゲーム機 1 0 は、主に 7 - C a r d - S t u d と呼ばれるポーカーゲームを行うためのものである。このポーカーゲームでは、ディーラーが 7 枚のカードを遊技者に配り、遊技者はその中から任意に選択した 5 枚のカードの組み合わせで他の遊技者との優劣を競うことになっている。遊技者は選択したい 5 枚のカードをタッチパネル式の表示装置 5 2 に振れることにより選び出す。CPU 6 6 は、タッチセンサ 2 8 からの信号を受けて、カードが選択されたことを検知する。

【0103】

なお、本実施形態のポーカーゲーム機 1 0 においては、主に 7 - C a r d - S t u d を行うようにしているが、本発明ではこれに限られず、他のポーカーゲームを行うようにしてもよい。このとき、本ステップのカード選択処理は、カードを選択肢してディーラーにそのカードの交換を要求するカード交換処理に相当するものである。カード選択処理が終了すると、CPU 6 6 は、ステップ S 3 4 の処理を実行する。

【0104】

次いで、CPU 6 6 は、勝敗決定処理を実行する（ステップ S 3 4）。

【0105】

勝敗決定処理は、上述したように、遊技者が選択したカードの組み合わせを比較することにより決定する処理である。CPU 6 6 は、上述したステップ S 3 3 の処理で各遊技者が選択したカードを比較して、そのカードの役を判定し、全ての遊技者に対して優劣を決定し、勝敗を決定する。勝敗決定処理が終了すると、CPU 6 6 は、ステップ S 3 5 の処理を実行する。

【0106】

次いで、CPU66は、遊技履歴記録処理を実行する（ステップS35）。

【0107】

遊技履歴記録処理は、上述した図4のステップS26で参照する遊技履歴を記録しておく処理のことで、遊技が終了するたびに、その遊技履歴をRAM70に記録する処理である。

【0108】

遊技履歴を記録する処理が終了すると、CPU66は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0109】

<カード分配処理>

以下、ステップS31で呼びだされるカード分配処理ルーチンについて図7に基づいて説明する。

【0110】

最初に、CPU66は、カードを分配する処理を実行する（ステップS41）。

【0111】

カード分配処理は、上述したように、CPU66からの命令を受け、表示装置32に表示されたディーラーにカードを分配させる処理である。なお、分配されるカードは、先のステップS30で行われた内部抽選処理の抽選結果に基づいている。カード分配処理が終了すると、CPU66は、ステップS42の処理に移行する。

【0112】

次いで、CPU66は、分配完了したか否かを判断する処理を実行する（ステップS42）。

【0113】

分配が完了したか否かは、CPU66が判断する。分配が完了していないものとCPU66が判別した場合には、再び分配が完了したか否かを判断する処理を実行する（ステップS42）。一方、カードの分配が完了したものと判別した場

合には、ステップ S 4 3 の処理に移行する。

【0 1 1 4】

次いで、CPU 6 6 は、仮想遊技者か否かを判断する処理を実行する（ステップ S 4 3）。

【0 1 1 5】

仮想遊技者か否かを判断する処理とは、先のステップ S 4 1 でカードが分配された遊技者が実在の遊技者であるか、それとも仮想の遊技者（上述したように、CPU 6 6 がそのキャラクタや表情の変化を制御している実在しない遊技者）であるかを判断する処理をさすものである。ここで、遊技者が仮想遊技者である場合には、RAM 7 0 に記録された遊技者の種別に「1」という数値が与えられており、実在の遊技者である場合には「0」という数値が与えられている。この処理は、CPU 6 6 が RAM 7 0 の遊技者の種別を示す数値を参照することにより行われるものである。

【0 1 1 6】

なお、本実施形態に係るポーカーゲーム機 1 0 は、CPU 6 6 によるカードの分配が終了した直後を含め、さまざまなタイミングで遊技者の表情を表示装置 4 2 に映し出すものであって、後述するように、実在の遊技者である場合には撮像装置 7 3 で撮影した映像を、仮想の遊技者である場合には予め用意された画像を選択して表示するものである。これにより、表示装置 4 2 にその表情が表示されている遊技者は、戦況を有利にするために他の遊技者に対して演技をしてみたり、逆に他の遊技者はその表情を見ながら現在の戦況を確認するようにしたりすることができる。これにより遊技者間でのかけひきが行われ、ゲームがヒートアップすることとなるのである。

【0 1 1 7】

CPU 6 6 が、仮想遊技者であるものと判別した場合には、ステップ S 4 4 に処理を移す。一方、仮想遊技者でないものと CPU 6 6 が判別した場合には、ステップ S 4 7 に処理を移す。

【0 1 1 8】

次いで、CPU 6 6 は、遊技状況データを参照する処理を実行する（ステップ

S 4 4)。

【0 1 1 9】

遊技状況データとは、図 8 (a) 及び (b) に示すようなデータをさすものである。遊技状況データは、RAM 7 0 に記録されているものであり、図 8 (a) に示すデータでは、実在の遊技者（本実施例においては、4 名の遊技者が遊技に参加しているものと想定している）ごとのエントリー順、ベット回数、ベット枚数、ベットタイム平均、及び勝ち数を項目としている。

【0 1 2 0】

一方、図 8 (b) に示すデータは図 8 (a) に示すデータをもとに各遊技者の性格をデータ化したものである。図 8 (b) に示すデータでは、各遊技者の性格が慎重さ、ギャンブラー度、決断力、及び勝負強さという項目で分けられており、さらに現在遊技を継続中であるか否かを示すデータも記録されている。

【0 1 2 1】

図 8 (b) のデータにおいて、「慎重さ」の項目は同 (a) に示す「エントリー順」及び「ベット回数」のデータをもとに数値化されている。また、「ギャンブラー度」は「ベット枚数」から、「決断力」は「ベットタイム平均」から、さらに「勝負強さ」は「勝ち数」から数値化されたものである。

【0 1 2 2】

本ステップでは、CPU 6 6 が図 8 (a) 及び同 (b) の遊技状況データを参照し、後述するステップ S 4 5 以降の処理にそのデータが活用されることとなる。

【0 1 2 3】

次いで、CPU 6 6 は、画像再生処理を実行する（ステップ S 4 5）。

【0 1 2 4】

画像再生処理とは、先のステップ S 4 4 で参照した遊技状況データをもとに、各仮想遊技者のリアクション（対応）画像を選択し、選択された画像を再生する処理のことをいう。

【0 1 2 5】

CPU 6 6 は、先のステップ S 4 4 で得られたデータをもとにして仮想遊技者

のリアクション（対応）を決定する。具体的には、実在の遊技者で現在も遊技を継続中である者の中に「勝負強さ」の項目の数値データが高い者がいる場合には、仮想遊技者のリアクション（対応）画像を、不利なカードが回ってきたかのような演技をしている画像を選択し、その画像を再生することを決定するといった処理を行うのである。

## 【 0 1 2 6 】

対応画像のデータはROM 6 8 に記録されており、CPU 6 6 は、この画像データの中から一つを選択するのである。選択は、抽選によりランダムに選ばれた画像を選択するようにしてもよいが、実在の遊技者の性格を検索条件として絞り込みを行い、絞り込まれた画像の中から一つを選択するようにしてもよい。画像再生処理が終了すると、CPU 6 6 は、ステップ S 4 6 に処理を移す。

## 【 0 1 2 7 】

次いで、CPU 6 6 は、音声再生処理を実行する（ステップ S 4 6）。

## 【 0 1 2 8 】

音声再生処理とは、先のステップ S 4 5 で選択した仮想遊技者の画像に合わせた音声を選択し、再生する処理のことをいう。

## 【 0 1 2 9 】

音声データも上述した対応画像データと同様にROM 6 8 に記録されており、この中から先のステップ S 4 5 で選択された画像に対応するものが選択されるのである。

## 【 0 1 3 0 】

図 9（a）及び（b）にステップ S 4 5 及びステップ S 4 6 での処理を実行した結果を示す。

## 【 0 1 3 1 】

図 9（a）は、仮想遊技者が喜んでいる画像を表示した表示例を示す。図に示すように、仮想遊技者の画像は、「やったね」という吹き出しとともに喜んでいるポーズをとっている。一方、図 9（b）は、仮想遊技者が残念がっている画像を表示した表じれである。図に示すように、仮想遊技者の画像は、「ダメだ・・・」という吹き出しとともに残念そうなポーズをとっている。これらの画像は上

述したように適宜選択されるものであり、例えば、良いカードが配られたときに素直に図 9（a）のように喜んでいる画像を表示させたり、逆に悪いカードが配られたときに図 9（a）のように喜んでいる画像を表示させることで他の遊技者を混乱させることができるのである。

#### 【0132】

以上のような処理を行うことにより、仮想遊技者は先の図 5 に示した性格に基づきながら、実在の遊技者の性格に合わせて配られたカードを見たときのリアクション（対応）画像を選択し再生するのである。これにより、「当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめる」こととなり、仮想遊技者の対応がゲームの参加者に合わせたものとなるため、実在の遊技者が駆け引きをする楽しみが増えることとなるのである。

#### 【0133】

音声再生処理が終了すると、CPU 66 は直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0134】

先のステップ S 4 3 において、カードが配られた遊技者が仮想遊技者でないものと判別された場合には、撮像装置を制御する処理を実行する（ステップ S 4 7）。

#### 【0135】

ステップ S 4 3 において仮想遊技者でないものと判別されるということは、この遊技者が実在の遊技者であることを意味しており、CPU 66 は、この遊技者がカードを配られたときの反応を撮影するために撮像装置 7 3（図 1 及び図 2 参照）を制御するのである。撮像装置 7 3 は CPU 66 から発せられた制御信号を受けて、遊技者の表情等を撮影するのである。

#### 【0136】

次いで、CPU 66 は、画像を表示する処理を実行する（ステップ S 4 8）。画像を表示する処理とは、先のステップ S 4 7 において撮影された遊技者の表情等を表示装置 4 2 に表示する処理のことをいう。CPU 66 は、表示制御装置 2

10に駆動信号を送り、撮像装置73で撮影された画像を表示装置42に表示するのである。

【0137】

このような処理を行うことにより、他の実在の遊技者は、配られたカードを見たときの反応からその遊技者の遊技状態を推測することができるため、遊技者同士が駆け引きをする楽しみが増えることとなるのである。

【0138】

画像を表示する処理が終了すると、CPU66は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0139】

<ベット分配処理>

以下、ステップS32で呼びだされるベット処理ルーチンについて図10に基づいて説明する。

【0140】

最初に、CPU66は、メッセージを送受信する処理を実行する（ステップS51）。

【0141】

メッセージを送受信する処理とは、携帯接続アダプタ75に接続された携帯電話から実在の遊技者同士が入力した音声又は文字情報等をCPU66が送受信する処理のことをいうものである。本実施形態におけるポーカーゲーム機10では、遊技者同士でメッセージを送受信できるようになっており、これにより、この遊技機で遊技を行う遊技者は、他の遊技者とメッセージ情報を送受信しながら、チームワークにより他の遊技者より有利に遊技を進めるようにすることができることとなるのである。メッセージを送受信する処理が終了すると、CPU66は、ステップS52に処理を移す。

【0142】

次いで、CPU66は、ベットを待ち受ける状態に移行する（ステップS52）。

【0143】



本実施形態のポーカーゲーム機 1 0 では、後述するように、ある参加者からベットがあったことを受けて他の遊技者のベットを所定時間内に受け付けるような構成となっている。従って、本ステップでは、遊技者からベットされるのを待ち受けるのである。

## 【 0 1 4 4 】

なお、ベットを待ち受ける状態になったときには、表示装置 4 2 又は 5 2 に各遊技者の表情を映し出すように構成してもよい。このとき、仮想遊技者に関する表情の画像は、遊技状態に応じて適宜選択し表示するようにすればよい。遊技状態に応じて画像を選択する方法は、図 7 を用いて説明した方法と同様に、遊技状況データ（図 8 参照）を参照して行うようにする。一方、実在の遊技者は撮像装置 7 3 により撮影された表情を表示部に表示するようにする。

## 【 0 1 4 5 】

次いで、CPU 6 6 は、ベットがあったか否かを判断する処理を実行する（ステップ S 5 3）。

## 【 0 1 4 6 】

上述したように、本実施形態のポーカーゲーム機 1 0 は、ある参加者からベットがあったことを受けて他の遊技者のベットを所定時間内に受け付けるような構成となっている。CPU 6 6 は、BET ボタン 2 4（図 1 及び図 2 参照）が押圧操作されることにより発生される信号を受けることで、ベットがあったものと判別するのである。

## 【 0 1 4 7 】

ベットがあったものと判別した場合には、CPU 6 6 はステップ S 5 4 の処理を実行する。一方、ベットがなかったものと判別した場合には、CPU 6 6 はステップ S 5 6 の処理を実行する。

## 【 0 1 4 8 】

次いで、CPU 6 6 は、インターバルをスタートさせる処理を実行する（ステップ S 5 4）。

## 【 0 1 4 9 】

インターバルとは、ある遊技者がベットを行ったことを受けて、他の遊技者が

ベットするのを待ち受けるための予め定められた時間のことである。インターバルのスタートは、CPU 66に内蔵されたタイマのカウントを開始させることにより始まる。他の遊技者は、ある遊技者がベットしてから所定の時間内にBETボタン24を押圧操作してベットを行わなければならないのである。

【0150】

次いで、CPU 66は、時間が終了したか否かを判断する処理を実行する（ステップS55）。

【0151】

ここでいう時間とは、上述したインターバルをさすものである。CPU 66に内蔵されたタイマが所定の時間を経過すると、インターバルが終了したものとCPU 66が判別するのである。

【0152】

時間が終了していないものとCPU 66が判別した場合には、再びステップS55に戻り、時間が終了したか否かを判断する処理を実行する。一方、インターバルの時間が終了したものと判別した場合には、CPU 66は、本サブルーチンを直ちに終了させる。

【0153】

先のステップS53においてベットがなかったものと判別された場合には、ステップS56に処理を移し、20秒経過したか否かを判断する処理を実行する（ステップS56）。

【0154】

この20秒という時間は、ベットの待ち受けを開始してからそれが終了するまでの時間である。各遊技者はこの20秒という時間以内にベットをするか否かを決定しなければならず、本実施形態のポーカーゲーム機10で行われるゲームでは、この時間内に遊技者が一人もベットを行わない場合には、ゲームは終了されることとなる。

【0155】

20秒が経過していないものとCPU 66が判別した場合には、再びステップS52に戻りベットを待ち受ける状態に移行する。一方、20秒が経過したもの

と判別した場合には、CPU 66は、本サブルーチンを直ちに終了させる。

【0156】

なお、上記実施形態においては、遊技場に設置されたポーカーゲーム機を用いて説明したが、本発明はこれに限らず、サーバに接続された端末装置において通信回線を介して他の遊技者とゲームを行うような構成としてもよい。

【0157】

ここで、サーバに接続されている端末装置としては、パーソナルコンピュータ、携帯電話等を用いるようにしても本発明の目的は達成でき、サーバは、これらの端末装置等の表示部に画像を表示させるための画像データ、その画像データを示すデータ及び音声データ等を端末装置に送信することによって同様の作用及び効果を得ることができるのである。

【0158】

また、上記実施形態においては、ポーカーゲーム機を用いて説明したが、本発明ではこれに限らず、カードを用いて複数人数で行うようなゲーム、例えば、麻雀、花札等のゲームでも本発明の目的は達成できるものである。

【0159】

さらに、上記実施形態においては、遊技状態が変化したときの遊技者の表情の変化を捉えた画像を主に表示装置42に表示することになっているが、本発明ではこれに限らず、遊技機にメインで設けられた表示装置（本実施形態においては表示装置32）や遊技者に対して個別に設けられた表示装置（本実施形態においては表示装置52）に表示するようにしてもよい。

【0160】

さらにまた、上記実施形態においては、遊技状態に直接変化のあった遊技者（つまりカードが配られた遊技者やベットした遊技者）の表情の変化だけを表示装置に映し出すようにしているが、本発明はこれに限らず、常に全員の表情を表示させるように構成してもよい。

【0161】

上記の実施形態及び効果は、本発明から最も好適と考え得る実施形態及び効果を列挙したものであって、本発明に好適な実施形態及び効果は、上記に限られる

ものではない。

【0162】

【発明の効果】

この発明によれば、「遊技状態が表示される表示部と、遊技者からの入力情報に応じて遊技状態の制御を行う遊技制御手段と、を備え、実在の遊技者ではない仮想遊技者が少なくとも一人含まれる複数の遊技者が対戦して遊技を行う遊技機」に対し、「前記表示部において前記仮想遊技者の画像として表示される画像データを複数記憶するための画像データ記憶手段と、前記仮想遊技者ごとに個別に与えられ、かつ、当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記表示部で画像として表示される対応画像データを記憶する対応画像データ記憶手段と」を備えることにより「当該遊技機において行われる遊技の状況に応じて、前記対応画像データ記憶手段に記憶された前記対応画像データを再生せしめる」ことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるポーカーゲーム機の概観を示す正面図である。

【図2】 本発明によるポーカーゲーム機の主制御回路を示すブロック図である。

【図3】 本発明の実施形態であるポーカーゲーム機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図4】 本発明の実施形態であるポーカーゲーム機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図5】 本発明の実施形態であるポーカーゲーム機においてゲームに参加する仮想遊技者のデータを示す説明図である。

【図6】 本発明の実施形態であるポーカーゲーム機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図7】 本発明によるパチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図8】 本発明の実施形態であるポーカーゲーム機においてゲームに参加する遊技者の遊技状況データを示す説明図である。

【図 9】 本発明の実施形態であるポーカーゲーム機において表示装置に表示される画像の一例を示す説明図である。

【図 1 0】 本発明によるパチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

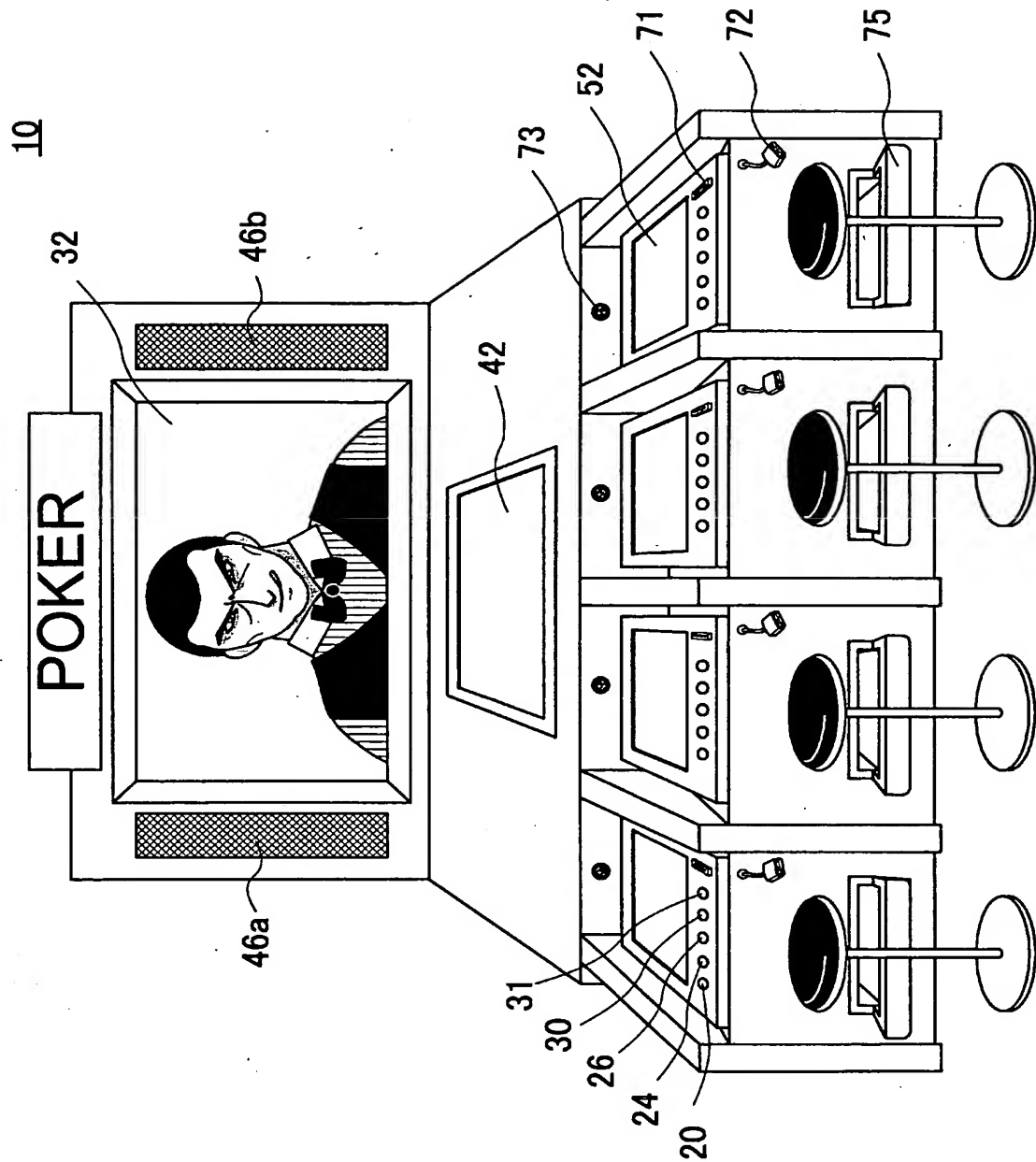
【符号の説明】

- 1 0 ポーカーゲーム機
- 2 0 エントリーボタン
- 2 2 メダル検知センサ
- 2 4 B E T ボタン
- 3 2、4 2、5 2 表示装置
- 4 6 スピーカ
- 6 0 主制御回路
- 6 2、7 2 インターフェイス回路群
- 6 4 入出力バス
- 6 5 乱数発生部
- 6 6 C P U
- 6 8 R O M
- 7 0 R A M
- 7 3 撮像装置
- 7 5 携帯接続アダプタ
- 2 0 0、2 1 0、2 2 0 表示制御装置

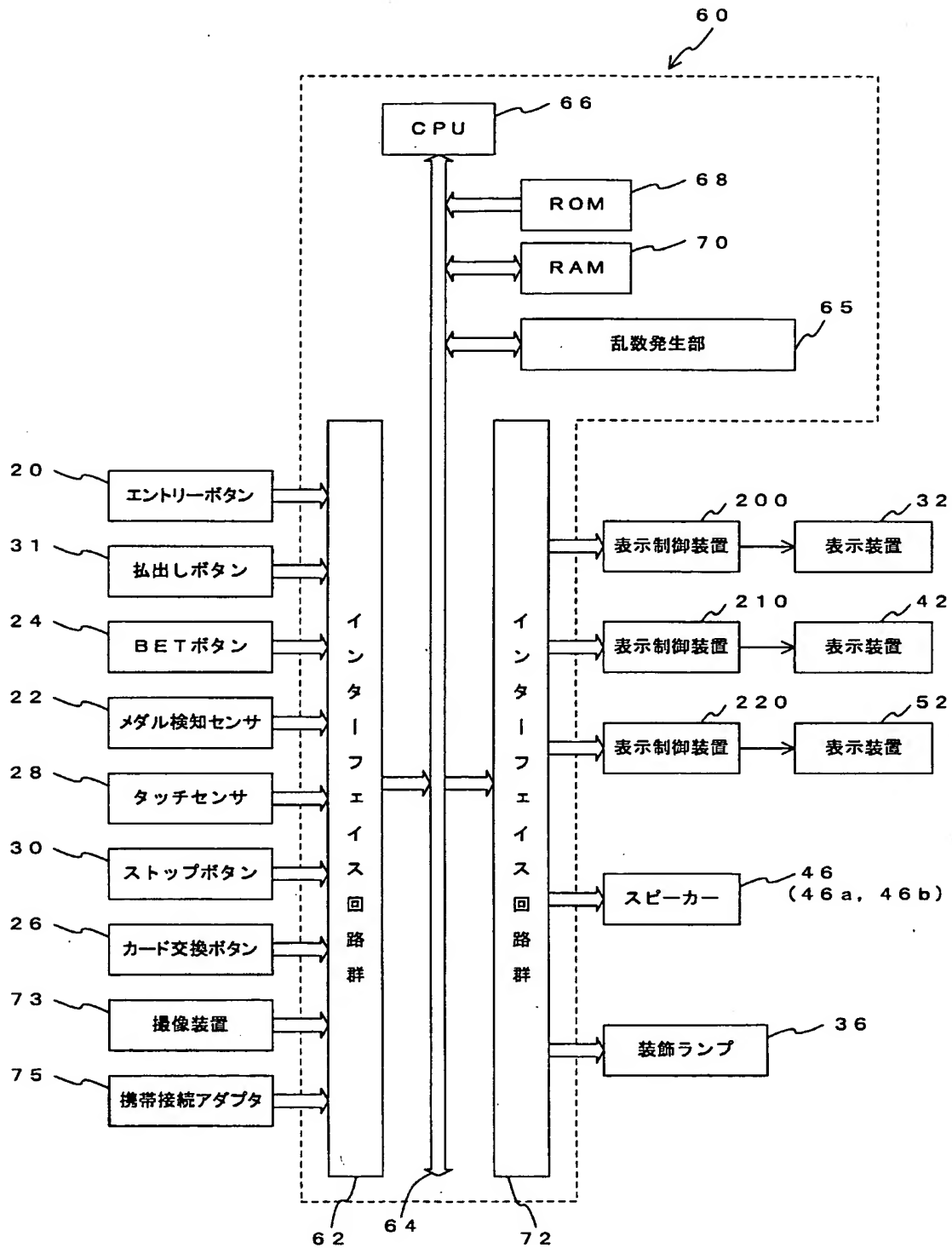
【書類名】

図面

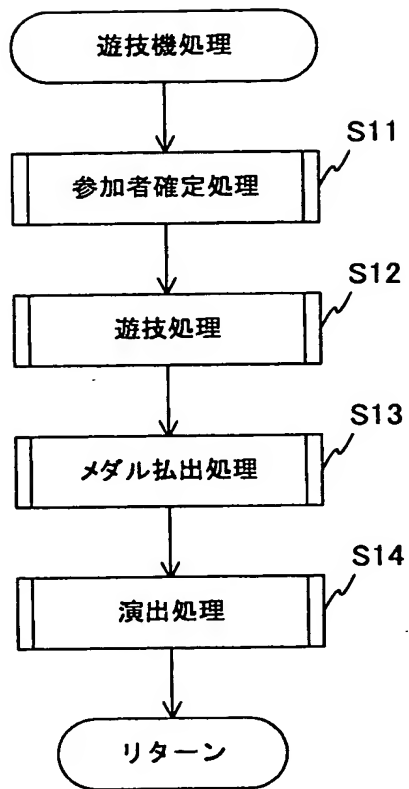
【図 1】



【図 2】

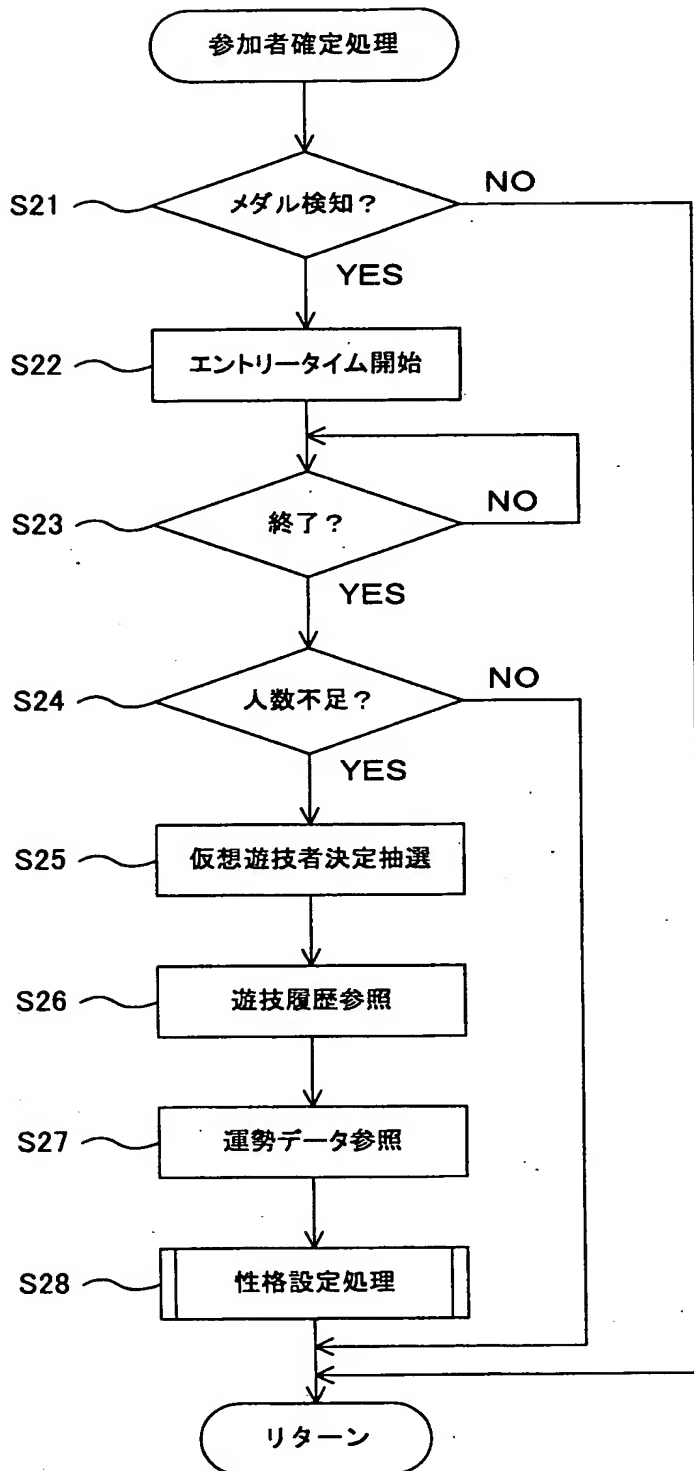


【図 3】





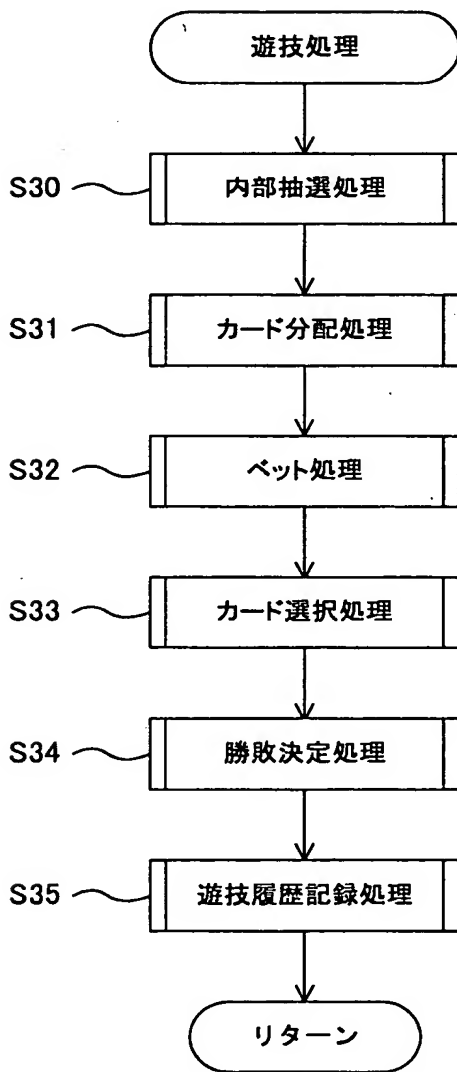
【図 4】



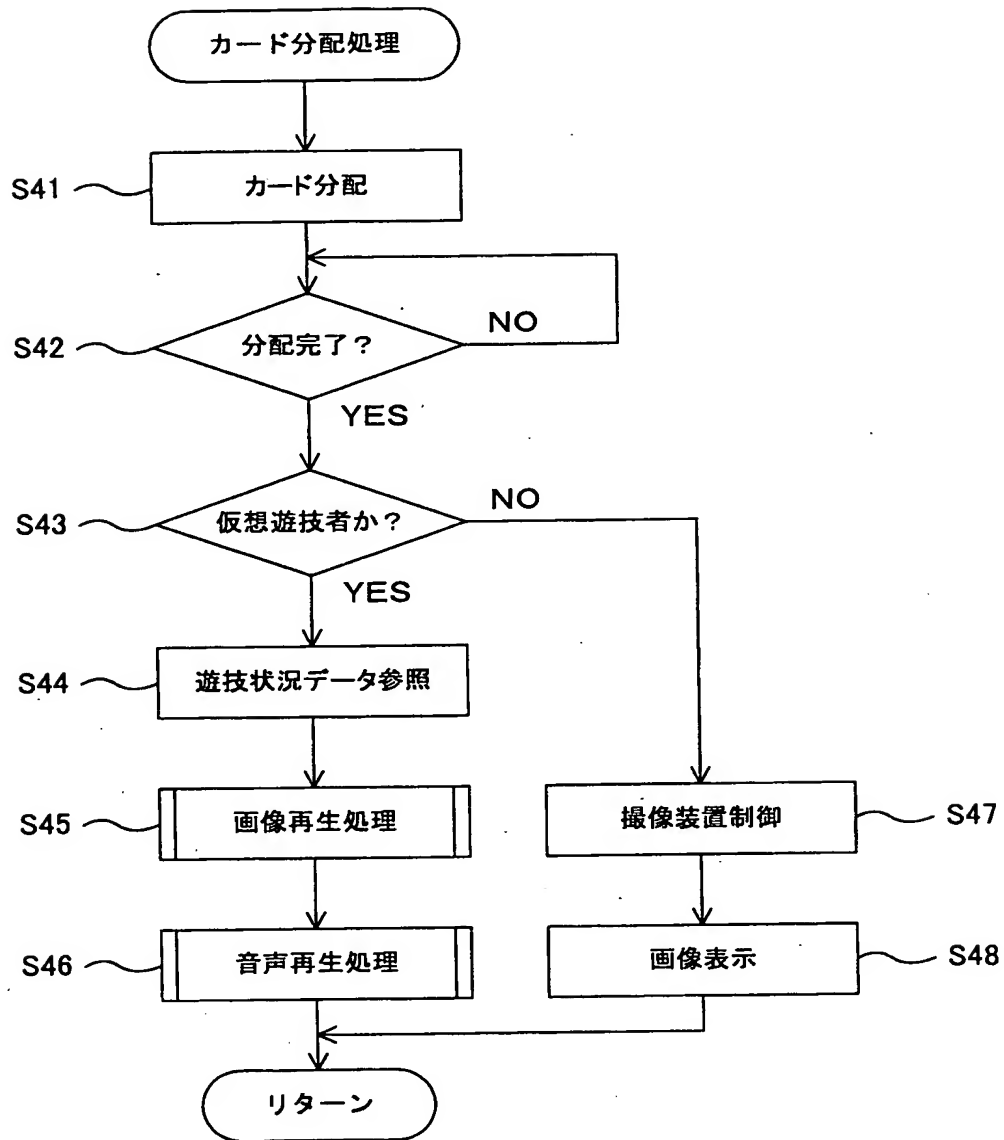
【図 5】

仮想遊技者	基本性格	ギャンブラー度	演技力	学習能力	情緒安定性	状況把握力
A	強気	5	4	3	2	3
B	ずるがしこい	4	5	4	4	4
C	正直	4	1	4	1	3
D	聡明	3	3	5	4	5

【図 6】



【図 7】



【図 8】

(a)

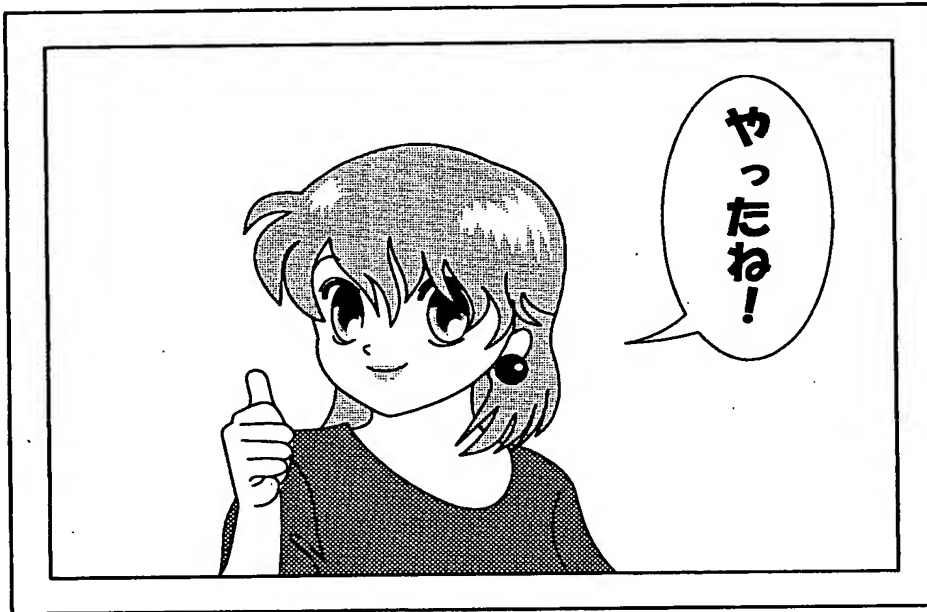
遊技者	エントリー順	ベット回数(回)	ベット枚数(枚)	ベットタイム平均(s)	勝ち数
E	4	3	14	3	3
F	1	1	4	10	1
G	3	3	14	8	7
H	2	2	8	6	4

(b)

遊技者	慎重さ	ギャンブラー度	決断力	勝負強さ	継続
E	2	5	5	3	1
F	5	2	2	2	0
G	3	4	3	5	1
H	4	3	4	4	0

【図9】

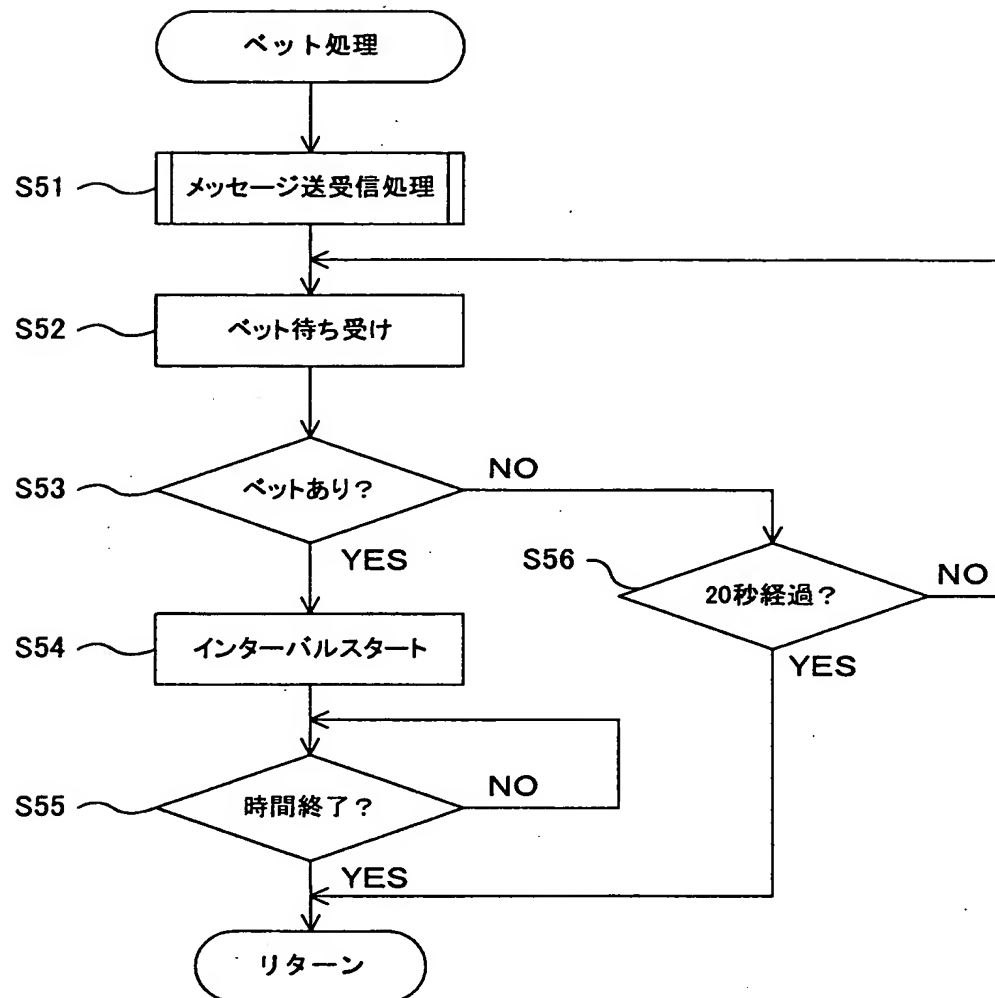
(a)



(b)



【図 1 0】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者同士がリアルな駆け引きが行えるような複数遊技者対戦型の遊技機を提供する。

【解決手段】 複数の遊技者で対戦する遊技者対戦型の遊技機において、予め複数の仮想遊技者が用意され、各仮想遊技者に個別の性格データや対応データを与えることにより、そのデータに応じた画像を表示するように構成した遊技機を提供する。

【選択図】 図 4

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598098526]

1. 変更年月日 1998年 7月23日  
[変更理由] 新規登録  
住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25  
氏 名 アルゼ株式会社